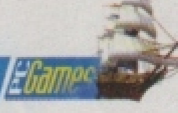

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
PC Games CD-ROM & Mag
SPECIAL
ANNO 1602
Erschaffung einer neuen Welt
Beilage zu PC GAMES 11/97



VORWORT



Na, haben Sie schon Ihren 97er-Wunschzettel beim Weihnachtsmann eingereicht? Falls Sie sich im Aufbaustrategie-Genre wohlfühlen, sollten Sie einen Eintrag freihalten – und zwar für Anno 1602. Das Sympathische an diesem Titel: kein pixelblutverschmiertes 3D-Gesplatter, keine „normale" Wirtschaftsimulation und vor allem – Trommelwirbel! – kein Command & Conquer-Clone. Stattdessen wird in mittelalterlichem Ambiente entdeckt, gebaut, produziert und gehandelt – gegen bis zu drei menschliche oder computergesteuerte Kontrahenten. Zwar herrscht in der Inselwelt von Anno 1602 ein gesunder Konkurrenzkampf, aber eher auf wirtschaftlicher als auf militärischer Ebene; deshalb sprechen die Programmierer auch eher von ComputerSPIELERN als von ComputerGEGNERN. Gleichwohl kann es durchaus zu (Echtzeit-)Kämpfen kommen – und zwar sowohl zu Lande als auch auf dem Wasser (mehr zu diesem Thema im Kapitel „Verteidigen").

Man muß kein Prophet sein, um feststellen zu können: Wenn es ein Spiel gibt, das sowohl in Sachen Spieldesign als auch in puncto Popularität das Zeug zum Die Siedler 2-Thronfolger hat, dann ist es mit Sicherheit Anno 1602. Vorbehaltlich der finalen Testversion (soll pünktlich zur Ausgabe 1/98 eintreffen) kann man schon jetzt davon ausgehen, daß es bis Ende des Jahres wohl kein Spiel aus dem Bereich Aufbaustrategie/Wirtschaftssimulation geben wird, das sich mit Anno 1602 messen kann – in den Disziplinen 3D-Grafik, Animationen, Spieldesign, Steuerung und Komplexität werden gleich eine ganze Reihe von Standards gesetzt.

Und wem haben wir dieses wonnige Kleinod aus dem Genre Strategie & Wirtschaft zu verdanken? Zum einen der österreichischen Company MAX Design (1869, Burntime, Oldtimer), zum anderen Sunflowers, bekannt geworden durch Aufschwung Ost, Holiday Island und Die Fugger 2. MAX Design? Sunflowers? Wer nun? Beide! Zwei der traditionsreichsten und erfahrensten deutschen Hersteller von Wirtschaftssimulationen haben sich zusammengetan, um den kommenden Nummer 1-Hit in diesem Genre abzuliefern.

Die Arbeiten an Spiel-Engine und Grafik sind fast abgeschlossen - jetzt steht „nur" noch das Design der Missionen und das zeitintensive „Playbalancing" bevor: Was darf eine Fuhre Holz kosten, wie teuer kommt der Bau einer Kathedrale, wie schnell reift das Korn, wie lange braucht ein Schiff von A nach B, wieviel Erz verbirgt sich in den Felsen – mit solchen essentiellen Fragen beschäftigt sich momentan die Testabteilung bei Sunflowers. Wenn alles so klappt, wie man sich das in Schladming und Obertshausen vorstellt, wird das Programm im November 1997 erhältlich sein.

Bis dahin schüren wir schon mal die Vorfreude mit verheißungsvollen Features und exklusivem Bildmaterial. Wir sind sicher, daß Sie von der Fülle an Informationen und den prächtigen Screenshots dieser Sonderbeilage genauso begeistert sein werden wie wir beim Probespielen der Betaversion.

P. Maueröder

Petra Maueröder

INHALT

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel: Sunflower

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Wir bedanken uns sehr herzlich bei...

... Arne Peters, Jürgen Reußwig, Armin Klinzing, Holger Werner und allen Mitarbeitern bei Sunflowers

... Wilfried Reiter, Albert Lasser, Martin Lasser, Ulli Koller, Marcus Pitzer

... PR-Manager Stefan Weyl von Bomico, Dreieich



Wenn das Stereo-Vogelgezwitscher vom Waldanteil auf der Insel abhängt, wenn man dem Waidmann beim Erlegen des Wildes zuschauen kann, und wenn die Bauern sensenschwingend durchs Korn ziehen, dann wissen Sie: Da hat sich jemand richtig Mühe mit seinem Programm gegeben. Und das ist bei Anno 1602 von Sunflowers und MAX Design der Fall. Aber warum ausgerechnet 1602? Anno 1602 hätte theoretisch auch Anno 1601 oder Anno 1610 heißen können – die Jahreszahl steht lediglich symbolisch für die Epoche, in der dieses Programm angeSIEDELT ist. Und da sind wir auch schon beim Thema: Anno 1602 (Untertitel: „Erschaffung einer neuen Welt") ist eine Aufbau-Echtzeit-Strategie-Wirtschaftsimulation, die zusätzlich zu den Features von Die Siedler 2 den Handel zwischen den Völkern ermöglicht.

Alles über Anno 1602

Eine Frage der Ära

Was ist das Besondere an Anno 1602?

Das kennen Sie: Wenn nicht gerade Bundesliga-Fußball oder der Formel 1-Zirkus als Atmosphäre-Triebwerke herhalten, sind Wirtschaftssimulationen gemeinhin eine ziemlich trockene Angelegenheit. In bildschirmfüllenden, leblosen Menüs ändert man Zahlenwerte und analysiert scharfsinnig Dutzende von Tabellen und Diagrammen. In unseren Breitengraden besonders beliebt: WiSims mit historischem Hintergrund. Dazu gehören in erster Linie Produktionen wie Der Patrizier, Elisabeth I., Vermeer, Hanse – Die Expedition, Christoph Kolumbus, Die Fugger 2 sowie 1869 und Oldtimer. Spätestens der Erfolg von Spielen wie Transport Tycoon, Holiday Island, Der Industrie-Gigant und nicht zuletzt Die Siedler 2 hat gezeigt, daß es auch anders geht – mit viel Tiefgang, aber optisch wesentlich attraktiver. Wichtigste Gemeinsamkeit der neuen Generation von Wirtschaftssimulationen: isometrisches Terrain, auf dem man direkt Änderungen (z. B. die Konstruktion von Gebäuden) vornehmen kann, ohne sich in obskuren Menüs zu verirren. Anno 1602 geht noch einen Schritt weiter und verbindet die Komplexität einer traditionellen Wirtschaftssimulation mit der Kurzweil eines Aufbaustrategiespiels und Echtzeitschlachten in Command & Conquer-Manier. Kurzum: Anno 1602 kombiniert die Features der beliebtesten Genres überhaupt. Die Spiel-Elemente im einzelnen:

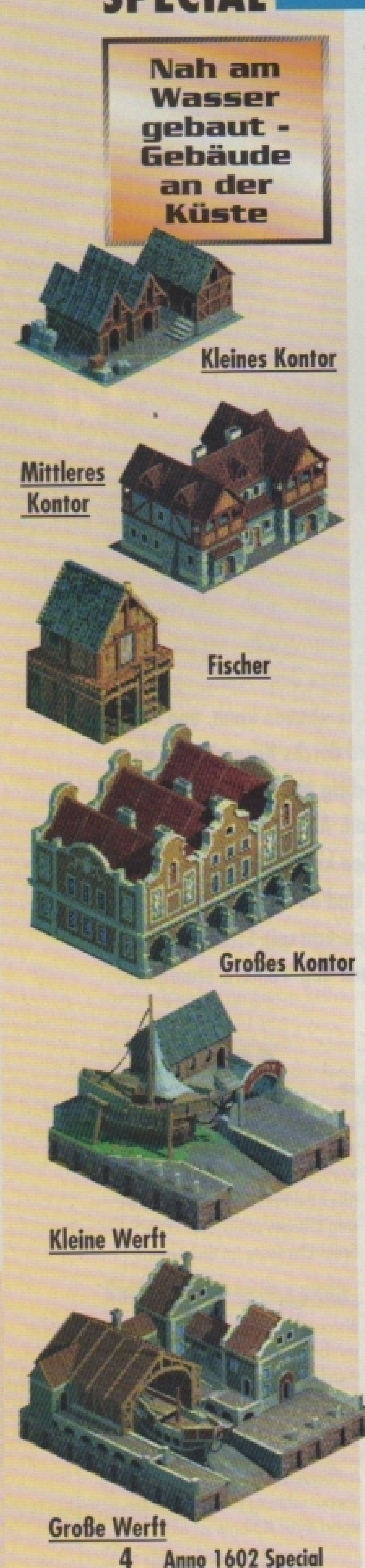
Entdecken

Bislang unberührte Inseln müssen besetzt und kolonisiert werden, wenngleich sich nicht jeder Landstrich für jeden Zweck eignet.

Aufbauen

Voraussetzung für den Wohlstand Ihrer Kolonie ist eine

Nah am Wasser gebaut - Gebäude an der Küste



ebenso kompakte wie komplette Infrastruktur.

Produzieren
Nur durch die Bereitstellung von Rohstoffen (z. B. Erz) und Lebensmitteln (z. B. Fleisch) läßt sich eine Siedlung am Leben erhalten.

Handeln
Überschüsse dürfen an Computerspieler und durchreisende Händler verkauft werden; gleichzeitig können Sie sich mit fehlenden Waren eindecken.

Verteidigen
Werden Sie von Gegnern bzw. Piraten angegriffen, verlassen Sie sich auf Ihre massiven Burgmauern und eine Armee, die aus Infanterie, Artillerie und Kavallerie besteht.

Welche Spielmodi werden angeboten?

Neben einer zünftigen Mehrspieler-Partie können Sie sich für den Einzelspieler-Modus entscheiden, der Ihnen drei Varianten zur Auswahl anbietet:

Der Endlos-Modus
Mit einer einstellbaren Zahl von Gegnern haben Sie es im Endlos-Modus zu tun, der sich über einen unbegrenzten Zeitraum erstreckt. Im Gegensatz zur Kampagne gibt es keine konkreten Ziele, die Sie erfüllen müssen; stattdessen können Sie nach Herzenslust vor sich hinsiedeln und vom technologischen Fortschritt profitieren, den größere Städte und gestiegene Einwohnerzahlen mit sich bringen. Mit zunehmender Erfahrung konstruieren Ihre Baumeister immer prächtigere Gebäude, und das Angebot der Landwirtschaft weitet sich extrem aus.

Der Szenario-Modus
Aus mehr als 20 spannenden Missionen setzt sich die Kampagne zusammen, bei der man Sie mit allmählich schwieriger werdenden Aufträgen betraut. Von Mission zu Mission kommen neue Gebäude und Produkte hinzu, die Inselwelten werden größer und „ungemütlicher", und spielstarke Gegner machen Ihnen zusammen mit Piraten und Naturkatastrophen die Hölle heiß. Die jeweilige Karte wird übrigens per Zufallsprinzip aus einem „Pool" an möglichen Szenarien ausgewählt. Im Klartext: Bei jedem Neustart einer Mission bekommen Sie eine komplett andere Karte präsentiert, so daß Sie die Anno 1602-Kampagne auch mehr als einmal durchspielen können.

Das Tutorial-Spiel
Für Einsteiger ist dieser Modus gedacht: Behutsam werden Sie mit dem Spielprinzip und der Steuerung vertraut gemacht. Sie lernen, wie Sie Gebäude errichten, Ihre Bewohner ernähren und mit den Konkurrenten handeln. Noch nicht endgültig geklärt ist die Frage, ob ein Kommentator per Sprachausgabe alle Funktionen erklärt oder ob die Features in Fenstern beschrieben werden. Nach dem Motto „Learning by doing" können Sie die einzelnen Schritte sofort interaktiv nachvollziehen; ein großzügig eingeräumtes Kontingent an bereits vorhandenen Produkten hilft Anno 1602-Neulingen, die ersten Nahrungsmittel- und Rohstoff-Engpässe zu überwinden.

Wird es verschiedene Schwierigkeitsstufen geben?

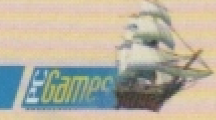
Nein. Stattdessen – und das ist ein absolutes Novum in diesem Genre – passen sich die Computergegner automatisch an Ihre Spielstärke an. Die Programm-Routinen sind so abgestimmt, daß der Computer grundsätzlich einen Hauch „besser" ist als der Spieler selbst – dadurch bleibt Anno 1602 immer gleichbleibend herausfordernd. Wenn die Computergegner feststellt, daß der Spieler ins Hintertreffen gerät und massive Probleme hat, legt er den Schonwaschgang ein und wird sich beispielsweise bei der Erschließung weiterer Gebiete zurückhalten, damit Sie Ihren Rückstand aufholen können – eine nette Geste, die Sie bei einem Multiplayer-Gefecht in den seltensten Fällen erwarten dürfen. Zeichnet sich hingegen ab, daß Sie eine Insel nach der anderen besetzen und die lukrativsten Gegenden für sich beanspruchen, legt der Computer einen Zahn zu.



Und so kann Ihre Metropole nach einigen Stunden Spielzeit aussehen: Herausgeputzte Bürgerhäuser und Kathedralen bestimmen das Bild.

Welche Hardware brauche ich, um Anno 1602 spielen zu können?

Pentium 100, QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerk, 2 MB PCI-Grafikkarte, Windows 95



Für Königin und Vaterland: Die Missionen



Wie sieht eine typische Anno 1602-Mission aus?

Jedes Szenario besteht aus einer isometrischen Landkarte mit mehreren Inseln, die nur darauf warten, von Ihnen erschlossen und besiedelt zu werden. In den meisten Missionen besitzen Sie anfangs nur eine Segelschiff, die Sie per Mausklick durchs Wasser pflügen lassen. An Bord dieses Schiffs befinden sich neben einigen Handwerkern auch Baumaterialien, mit denen die ersten Gebäude konstruiert werden können. Sobald Sie eine vielversprechende Insel sowie eine brauchbare Anlegestelle entdeckt haben, bauen Sie direkt an der Küste Ihr erstes Kontor; von dort aus expandieren Sie ins Landesinnere, indem Sie Wohnhäuser, Handwerksbetriebe und andere Gebäude errichten und diese durch Pfade miteinander verbinden. Ihre Farmer ernähren die stetig anwachsende Bevölkerung mit Brot und Fleisch, Schneider verarbeiten Stoffe aus Baum- oder Schafwolle zu Kleidung, und Holzfäller sorgen für den Nachschub an Brettern, aus denen Ihre kleine Welt entsteht.

Muß man in jeder Mission ganz von vorne beginnen?

Nein. Anders als bei Die Siedler 2 starten Sie nicht zwangsläufig mit einem einzigen Gebäude auf weiter Flur, sondern können teilweise auf eine fortgeschrittene Infrastruktur zurückgreifen, die Sie ausbauen bzw. optimieren sollen.

Ist die gesamte Karte von vornherein einsehbar?

Vermutlich nicht, wenngleich darüber erst noch bei MAX Design und Sunflowers entschieden wird. Derzeit ist davon auszugehen, daß die Karte zu Beginn einer Mission vom „Nebel des Krieges" (Fog of War) bedeckt wird und erst allmählich erkundet werden muß. Zwar sind die Umrisse der maximal 30 Inseln sichtbar, nicht aber Vegetation und Landschaftsform. Vorteil in diesem Fall: Der Spieler kann nicht abschätzen, wo sich die Inseln mit den Rohstoffen und dem angenehmsten Klima befinden. Die Suche nach vielversprechenderen Gebieten kann dazu führen, daß man rasch ins Hintertreffen gerät, falls die Konkurrenz bereits mit dem Bau von Siedlungen begonnen hat. Andererseits ist es riskant, gleich die erstbeste Insel zu bebauen – schließlich könnte es in direkter Nachbarschaft ein wahres Paradies mit saftigen Weiden, jeder Menge Bauland und erzträchtigen Gebirgszügen geben.

Kann man Missionen per Zufallsgenerator erzeugen?

Mehr als 350 verschiedene Landschaftselemente (Bäume, Berge, Küstenstreifen etc.) haben die MAX Design-Grafiker entworfen, um daraus möglichst abwechslungsreiche Karten basteln zu können. Ein Zufallsgenerator wäre dezent überfordert, gleichermaßen

Die Gebäude von Anno 1602

Handwerksbetriebe











originelle wie ansehnliche und vor allem spielbare Inselwelten zu kreieren. Stattdessen sind alle Anno 1602-Karten „echt Handarbeit".

Enthält Anno 1602 einen Mission-Editor zum Kreieren eigener Landkarten?

Nein – noch nicht. Zwar existiert ein Mission-Editor zum internen Gebrauch, mit dem sämtliche Karten erzeugt werden. Für den Hausgebrauch müßte dieses Utility jedoch mit einer behaglichen Benutzeroberfläche ausgestattet werden. MAX Design und Sunflowers planen, den Editor auf einer Add-on-CD-ROM zusammen mit zusätzlichen Missionen nachzureichen.

Welche Zwischenereignisse können eintreten?

Ja, im Wald, da sind die Räuhäu-ber: Solange Sie das geheime Piratennest noch nicht aufgestöbert haben, müssen Sie sich an regelmäßige Überfälle der Seeräuber auf Ihre prallgefüllten Handelsschiffe gewöhnen. Hin und wieder können auch lästige Epidemien auftreten, denen schlimmstenfalls große Teile Ihrer Bevölkerung zum Opfer fallen. Wenn Ihren Bewohnern das Wasser bis zum Hals steht, können Sie davon ausgehen, daß Ihre Kolonie von einer Flutwelle überrascht wurde. Nicht ganz ungefährlich sind auch Vulkanausbrüche, die die umliegende Region in Schutt und Asche legen.



Die Piraten halten sich auf einem winzigen Eiland in einem abgelegenen Winkel verschanzt und werden deshalb meist nur zufällig entdeckt.

Was kann man gegen Seuchen (z. B. die Pest) unternehmen?

Wenn Sie einen Arzt vor Ort haben, werden Seuchen ohnehin nur sehr selten auftreten. Falls dann doch mal eine Epidemie die Runde macht, bekommen die Mediziner das Problem rasch in den Griff, ehe Dutzende oder gar Hunderte von Bewohnern dahingerafft werden.

Welche Bedeutung haben die Eingeborenen?

Auf manchen Inseln haben sich Ureinwohner häuslich niedergelassen, die Sie zwar neugierig beäugen, aber ansonsten sehr friedfertig gesinnt sind. Das ändert sich allerdings schlagartig, wenn Sie die Eingeborenen zurückdrängen und Ihnen den Lebensraum wegnehmen. Ein gutnachbarschaftliches Verhältnis zu den Volksstämmen kann sich lohnen: Mit etwas Glück und Geduld zeigt man Ihnen die verborgenen Goldvorkommen, die Sie mit Hilfe einer Goldmine abbauen können. Das Gold wird als herkömmliches Gut gehandelt zu Münzen verarbeitet und Ihrem Vermögen zugerechnet.



Mit dem Lupen-Icon wechseln Sie in eine der zwei Zoomstufen; in dieser Einstellung läßt sich bereits eine komplette Kolonie überblicken.

Land in Sicht: Die Erschließung von Inseln

Darf ich mir „meine" Insel selbst aussuchen?

Ja. Sie können Ihr erstes Kontor auf jedem Eiland errichten und auch die nachfolgenden Inseln in beliebiger Reihenfolge nach Ihren Vorstellungen besiedeln.

Kann ich mir eine Insel mit dem Computerspieler „teilen"?

Eine mehr oder weniger friedliche Ko-Existenz mehrerer Parteien auf ein und derselben Insel ist möglich und bietet sogar einige Vorteile, denn durch das Verbinden Ihres Straßensystems mit dem Ihrer Gegner können Sie unkompliziert Waren austauschen – damit wird Handel nicht nur über den See-, sondern auch über den Landweg möglich.

Welche Rolle spielt die Landschaft?

In Gebirgen ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, Erze zu finden, aus denen Ihr Schmied Werkzeuge und Waffen herstellt. Waldgebiete und üppige Vegetation lassen auf fruchtbare Böden schließen, auf denen Getreide oder Früchte hervorragend gedeihen.

Gibt es eine Beschränkung für die Anzahl der Städte?

Nein. Sie können auf jeder beliebigen Insel Stützpunkte einrichten, indem Sie ein Kontor an die Küste bauen – auch in jenen Gebieten, die bereits von Ihren Nebenbuhlern bevölkert wurden.

Wie finanziere ich meine Kolonien?

Auf der Habenseite verbuchen Sie natürlich Steuereinnahmen, deren Höhe von der Entwicklungsstufe der Bürger abhängt; zusätzliches Geld spülen Gewinne aus Handelsgeschäften in die Kassen. Auf der anderen Seite fallen erhebliche Kosten an: Das Errichten von Gebäuden erfordert nicht nur Baumaterialien, sondern muß auch mit klingender Münze bezahlt werden. Bei allen Handwerksbetrieben, Plantagen, Farmen, Bergwerken usw. fallen zudem regelmäßige Betriebskosten an. Indirekte Kosten verursachen militärische Einheiten wie Soldaten und Reiter, da diese schließlich keine Steuern entrichten können.

Wie ernähre ich mein Volk?

Da Sie sehr bald ungeheure Mengen an Lebensmitteln benötigen, reicht eine einzelne Getreidefarm allenfalls für kleine Siedlungen aus. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen offen:

1. Brot wird aus Mehl hergestellt, das in der Getreidemühle aus dem Korn der Getreidefarm entsteht.
2. Das Schlachtvieh aus der Rinderfarm wird vom Fleischer verwurstet.
3. Der Waidmann zieht regelmäßig los, um das Wild in seinem Revier zu erlegen.
4. Frische Fische fischt Ihr Fischer, der mit seinem Ruderboot in die Buchten fährt und dort seine Angel auswirft.

Natürlich können Sie die Naturalien auch von den Computerspielern beziehen.





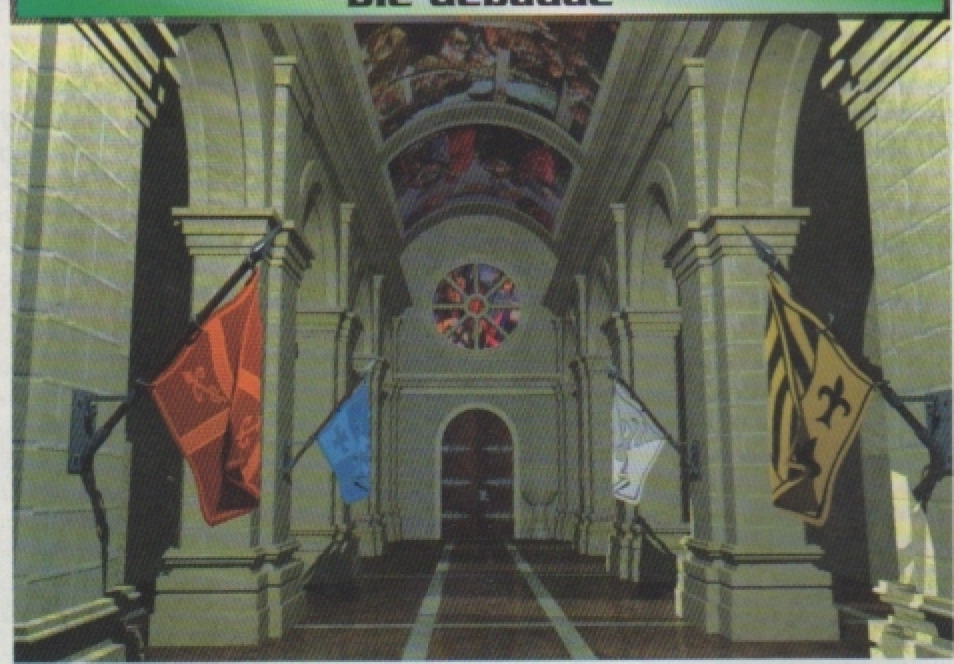
Wie gelangen Nahrungsmittel, Werkzeuge usw. zu den Bewohnern?

Jedes Gebäude hat einen „Aktionsradius", der alle anderen Anlagen innerhalb eines bestimmten Umkreis beeinflußt. Beispiel: Im Erzbergwerk wird Erz abgebaut. Befindet sich eine Erzschmelze in unmittelbarer Nachbarschaft, wird das Erz automatisch von Ihren Trägern dorthin gebracht. In der Nähe der Erzschmelze sollte wiederum eine Werkzeugschmiede oder Kanonengießerei gebaut werden, damit das Eisen direkt zu Arbeitsgeräten und Kanonenkugeln verarbeitet wird. Einen wesentlich größeren Wirkungskreis haben die Markthallen, in denen überschüssige Waren gelagert werden. Auch Spezialgebäude wie Kirchen oder Tavernen üben ihren Einfluß auf ein größeres Areal aus.

Wie werden Schiffe gebaut?

Bedingung ist eine Werft, die es in zwei Ausführungen gibt. Der Unterschied zwischen den beiden Varianten: Anders als bei der „Kleinen Werft" kann man in der „Großen Werft" auch große Segelschiffe mit größerem Laderaum und mehr Kanonen bauen lassen, die nach der Konstruktionszeit automatisch vom Stapel gelassen werden und dann vor der Küste ankern. Gesteuert werden sie wie alle anderen Einheiten auch – einfach markieren und das Ziel anklicken. Die Schiffe dürfen Sie übrigens auf einen beliebigen Namen taufen (z. B. „MS Sunflowers").

Stadtliche Erscheinungen: Die Gebäude



Wie wird ein Gebäude errichtet?

Zunächst müssen Holz und Ziegelsteine in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Dann brauchen Sie nur das Bau-Icon anzuklicken, die Gebäude-Kategorie (Handwerksbetrieb, Wohnhaus, Verteidigungsanlage, landwirtschaftliches Anwesen etc.) auszuwählen und das Bauwerk auf einem geeigneten Grundstück zu plazieren. Die Ausrichtung zur nächstgelegenen Straße (ermöglicht die Abholung der Ware) erfolgt auf Wunsch automatisch.

Kann ich von vornherein alle Gebäude errichten?

Nein. In den Missionen der Kampagne sind einzelne Gebäude gesperrt, die erst allmählich freigegeben werden. Wenn Sie im Endlos-Modus spielen, müssen Ihre Bewohner ein bestimmtes technisches Niveau erreicht haben, um die nächste Generation von Bauwerken aufstellen zu dürfen. Beispiel: Der Schmied beherrscht anfangs nur die Herstellung von Werkzeug. Kluge Köpfe finden aber bald heraus, wie man Schwerter und Musketen anfertigt oder Kanonenkugeln gießt. Sobald die Technologie entwickelt wurde, können Sie spezialisierte Betriebe (Schwertbauer, Kanonengießerei etc.) zu Ihrer Kolonie hinzufügen.

Worauf sollte man beim Aufstellen der Gebäude achten?

Am Anfang steht die gründliche Untersuchung der Insel: Wo gibt es Ebenen, auf denen man Plantagen anlegen kann? Welche Küstenregionen eignen sich für die Errichtung von Werften?



Faustregel: Bauwerke und Plantagen, die zu ein- und derselben Produktionskette gehören (z. B. Getreidefarm, Getreidemühle und Bäckerei) sollten tunlichst aneinander angrenzen, um die Transportzeiten zu verkürzen. In der Nähe von Gebirgen wird man deshalb sinnvollerweise Erzbergwerk und -schmelze sowie Werkzeug- und Waffenschmieden bauen; in Waldgebieten werden sich hingegen Förster und Jäger niederlassen. Ebenfalls ratsam ist eine zentrale Lage der Markthallen. Bei Wohnhäusen achten Sie darauf, daß diese um teure Spezialgebäude (Kirchen, Schulen, Tavernen usw.) gruppiert werden – so nutzen Sie den Wirkungsradius dieser Anlagen optimal aus. Damit Ihnen langfristig nicht das Baumaterial ausgeht, sollten Sie von Anfang an darauf achten, daß kontinuierlich Holz, Ziegel und Werkzeuge produziert werden.

Wie viele Personen passen in ein Gebäude?

Wohnhäuser gibt es in insgesamt fünf Ausbaustufen. In einer Bretterbude der Stufe 1 leben gerade mal drei Bewohner, in einem vornehmen Bürgerhaus hingegen bis zu 40 Personen.

Können Gebäude abgerissen werden?

Ja. Wenn Sie z. B. versehentlich Ihr Weingut ringsum mit Weinstöcken bepflanzt haben und entsetzt feststellen, daß keine Straße zu Ihrer Farm führt, reißen Sie einige Parzellen einfach ab und bauen stattdessen eine Straße. Genauso ist es möglich, irrtümlich gebaute Anlagen (egal ob Holzhütten oder ein Schloß) zu entfernen. Nachteil: Die Baukosten werden Ihnen nicht erstattet.

Wie wird man für besondere städteplanerische Erfolge belohnt?

Wenn der Laden „läuft", stiften die Bürger eventuell eine Statue oder gar ein Schloß, das Sie zum Zeichen des Wohlstands an einer beliebigen Stelle plazieren dürfen.

Worauf ist beim Anlegen der Straßen zu achten?

Jedes Produktionsstätte muß an das Wegesystem angeschlossen sein, damit die Waren reibungslos zwischen den Anlagen ausgetauscht werden können. Straßen gibt es in verschiedenen Ausführungen, die sich freilich auf die Geschwindigkeit der Einheiten auswirken. Auf einem Trampelpfad kommen die Träger nur sehr langsam voran, während eine asphaltierte Straße bereits erheblich mehr Komfort bietet.

Baut der Computergegner eigene Siedlungen?

Und wie! „Die Computergegner ist so programmiert, daß der Computerspieler auf jeder Insel etwas anfangen kann", erklärt MAX Designer Albert Lasser die Funktionsweise. „Man kann den Gegnern zuschauen und daraus sogar Rückschlüsse auf die `optimale´ Vorgehensweise ziehen." Und wie geht die KI vor? „Alle Flächen auf der Insel werden analysiert und bewertet – bei gebirgigem Gelände wird er schleunigst ein Erzbergwerk konstruieren, im Flachland bietet sich die Spezialisierung auf den Anbau von Getreide an." Das Fehlen eines „Drehbuchs" bringt es mit sich, daß sich der Computergegner bei ein- und demselben Szenario jedes Mal anders verhält – allein durch die Wahl der Start-Insel kann sich eine Mission völlig anders entwickeln. Und – keine Mogeleien zugunsten der KI? Entschiedenes Dementi von Seiten der Programmierer: „Kein Cheating! Es wird nicht vorkommen, daß der Computer schon kurz nach Missionsbeginn mit zig Soldaten vor der Tür steht oder daß er vergnügt Werkzeuge produziert, ohne ein Gramm Erz abgebaut zu haben."

Wie kommt's, daß auf den Screenshots sowohl sehr schlichte Holzbaracken als auch absolute Prachtbauten zu sehen sind?

Die stark varriierenden Architekturen sind auf unterschiedliche Lebensstandards zurückzuführen: In Anno 1602 wird zwischen fünf verschiedenen Kategorien (Pionier, Siedler, Bürger usw.) unterschieden; die Angehörigen einer Klasse steigen auf, sobald einige Bedingungen erfüllt sind. Der gesellschaftliche Aufstieg ist umso wahrscheinlicher, je größer das Angebot an „Luxusgütern" (Gewürze, Kleidung, Kakao etc.) ist. Kirchen, Tavernen, Badehäuser oder Theater in der Umgebung wirken sich ebenfalls positiv aus und beschleunigen den Update-Prozeß. Denn einige Gebäude dürfen Sie überhaupt erst ab einem bestimmten Entwicklungsstand konstruieren.

Was habe ich davon, wenn die Bewohner eine höhere Entwicklungsstufe aufweisen?

Je höher die Entwicklungsstufe eines Bürgers, desto mehr Steuern können Sie erheben. Außerdem vergrößert sich der Wohnraum mit jeder weiteren Stufe – bei den beengten Platzverhältnissen auf den Inseln ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Was passiert, wenn die Ansprüche der Einwohner nicht erfüllt werden?

Zunächst wird das Wohnhaus um eine Kategorie zurückgestuft. Vorgänge wie das Abernten von Getreidefeldern, Baumwollplantagen und Weinbergen oder das Abbauen von Erzen können etwas länger dauern. Schlimmstenfalls (d. h. bei konsequenter Ignorierung der Volksbegehren) setzt sogar eine Abwanderung in die Kolonien der Kontrahenten ein.





Oben: In fortgeschrittenen Kolonien werden große Mengen Wein benötigt. Unten: Holzpalisaden schützen Ihre Stadt vor Überfällen.

Die Produkte von Anno 1602

Wer sie herstellt, wozu sie dienen, was man daraus machen kann

Holz
... ist die Grundlage für die Konstruktion von Gebäuden, Werkzeugen, Waffen und Schiffen.



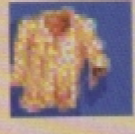
Wolle
... wird entweder den Schafen abgeknöpft oder in der Baumwollplantage gewonnen.



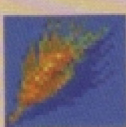
Stoffe
... stellt die Weberei in großen Mengen aus Schaf- bzw. Baumwolle her.



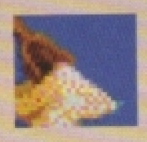
Kleidung
... fertigt Ihr tapferes Schneiderlein aus den Stoffen der Weberei.



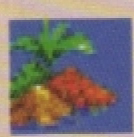
Getreide
... wird von den Bauern geerntet, sobald das Korn im Umkreis der Getreidefarmen reif ist.



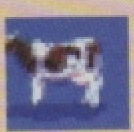
Mehl
... wird in der Getreidemühle aus dem Getreide gewonnen und zur Bäckerei weitertransportiert.



Gewürze
... reifen in der Gewürzfarm heran und werden von Bürgern höherer Gesellschaftsschichten gefordert.



Schlachtvieh
... wird in der Rinderfarm gezüchtet und in die Schlachterei gebracht.



Nahrungsmittel
... sind der Sammelbegriff für Brot, Rindfleisch, Wild und Fische.



Unser tägliches Brot: Die Produktion



Was wird produziert?

Vor allem zu Beginn eines Szenarios ist es wichtig, genügend Nahrungsmittel bereitzustellen. Folglich wird man sich anfangs auf den Bau landwirtschaftlicher Betriebe wie Getreide- und Rinderfarmen konzentrieren. Außerdem wichtig: Erze und Werkzeuge. Sind die Bewohner satt und zufrieden, kann man sich der Herstellung anspruchsvollerer Erzeugnisse wie Wein oder Rum zuwenden.

Wie erkenne ich, ob die Produktion ins Stocken geraten ist?

Ein auffälliges Fragezeichen über einem Gebäude verrät Ihnen, daß es Probleme gibt. Das kann z. B. daran liegen, daß zu wenige oder zu unregelmäßig Rohstoffe angeliefert werden und dadurch die Weiterverarbeitung verzögert wird.

Was hat es mit den „Luxusgütern" auf sich?

Je höher das „Niveau" Ihrer Bürger (bereits optisch erkennbar an der Pracht der Wohnhäuser), desto höhere Ansprüche werden angemeldet – und zwar in Form von Luxusgütern. Dazu gehören Alkohol, Kakao, Tabak, Gewürze und Stoffe. Ein Bürger der Stufe 1 mag sich noch mit edlem Gewebe zufrieden geben, während ein Bewohner der Stufe 3 bereits Stoffe, Wein und Gewürze erwartet. Wenn Sie einen gewissen Lebensstandard nicht gewährleisten können, wird der Bürger automatisch herabgestuft und wandert im schlimmsten Fall sogar aus, indem er eines der Handelsschiffe besteigt und zu Ihren Konkurrenten überläuft!

Wie sieht eine typische Produktionskette aus?

Damit Sie Ihr Brot gebacken kriegen, brauchen Sie gleich mehrere Gebäude: Auf den Feldern der Getreidefarm wird das reife Korn geerntet und zur Getreidemühle gebracht, dort gemahlen und anschließend in der Bäckerei zu duftendem Brot verarbeitet. Anderes Beispiel: Waffen und Werkzeuge. Aus dem Erz der Bergwerke wird in der Eisenschmelze Eisen gewonnen. Zusammen mit dem Holz der Holzfäller entstehen daraus Musketen, Kanonen oder Werkzeuge, die für die Konstruktion von Gebäuden benötigt werden.







Kein unmoralisches Angebot: Der Handel



Warum wird in Anno 1602 überhaupt gehandelt?

Da die wenigsten Siedlungen in der Lage sind, alle Nahrungsmittel, Werkzeuge, Waffen und Baumaterialien in Eigenregie zu produzieren, kommt man um den Handel mit anderen Kommunen nicht herum. Wer es clever anstellt, kann beim Verschachern seiner Waren sogar noch ein richtig gutes Geschäft machen. Handeln können Sie zum einen mit den Computergegnern, zum anderen auch mit dem „Fliegenden Händler".

Mit welchen Gütern wird gehandelt?

Sämtliche Produkte (also nicht nur fertige Waren, sondern auch Zwischenstufen wie Mehl) können ge- und verkauft werden.

Wie funktioniert der Handel?

Grau ist alle Theorie – machen wir ein Beispiel: Sie verfügen zwar über reiche Erzvorkommen, sind aber wegen der gebirgigen Landschaft nicht in der Lage, genügend Getreide und Früchte anzubauen, um Ihre Bevölkerung zu ernähren. Sie werden also sehr bald einen massiven Überschuß an Erzen anhäufen, müssen aber gleichzeitig zuschauen, wie die Bürger mächtig Kohldampf schieben. Was tun? Man chartert ein Segelschiff, füllt den Lagerraum bis zur Decke mit Erzen und läuft dann den Hafen des nächstgelegenen Computerspielers an; falls dieser mit Ihrem Preis einverstanden ist, können Sie Ihre Ladung löschen und stattdessen Nahrungsmittel einladen, um die knurrenden Mägen Ihrer Bevölkerung zu stopfen – vorausgesetzt, Sie sind bereit, das veranschlagte Entgelt zu bezahlen. Wenn Sie ein Handelsabkommen mit einem Konkurrenten getroffen haben, wird er des öfteren bei Ihnen vorbeischauen, sich Ihre Konditionen anschauen und gegebenenfalls so viele Einheiten wie möglich in den Laderaum seines Schiffes laden; der Erlös wird sofort Ihrem Konto gutgeschrieben.

Welche Rolle spielt der „Fliegende Händler"?

Dieser unabhängige Kaufmann segelt völlig eigenständig durch die Welt von Anno 1602 und deckt sich mit Waren ein, die er andernorts wieder verscherbelt. Da über kurz oder lang fast jede Kolonie zu viele Produkte einer Sorte produziert, türmen sich in den Lagern bald riesige Bestände an Gütern, die man vernünftigerweise zum Verkauf anbietet.

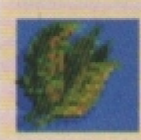
Der Fliegende Händler ist ein dankbarer Abnehmer für solche überschüssigen Naturalien und Rohstoffe. Ein Klick auf Ihr Kontor öffnet ein Menü, in dem alle vorrätigen Waren angezeigt werden. Mit einem Schieberegler stellen Sie den Preis ein, den Sie dafür verlangen möchten. Obendrein legen Sie in diesem Zusammenhang auch fest, zu welchen Konditionen Sie bereit sind, bestimmte Artikel abzunehmen. Der Händler hat sich auf sogenannte „Luxusgüter" (dazu gehören Gewürze, Tabak, Wein usw.) spezialisiert, die Ihre Bürger ab einer bestimmten Stufe verlangen. Händler gibt es übrigens nicht nur zur See, sondern auch auf dem Land.

Kann der Handel automatisiert werden?

Falls Sie regelmäßig die gleichen Güter an einen Computergegner liefern oder von ihm beziehen, müssen Sie diesen Vorgang nicht andauernd manuell auslösen. Sie richten einfach eine Handelsroute ein, wählen die Waren aus und vereinbaren die Preise – fertig. Ein Schiff wird anschließend eigenständig zwischen Ihrem und dem Kontor des Handelspartners hin- und herpendeln.



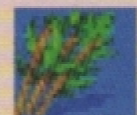
Werkzeuge
... werden in der Schmiede hergestellt und von nahezu allen Handwerkern benötigt.



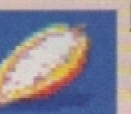
Tabak
... stammt aus der Tabakplantage und wird automatisch zu Tabakwaren verarbeitet.



Tabakwaren
... zählen zu den Luxusgütern und werden von Bürgern ab Stufe 3 konsumiert.



Zuckerrohr
... gedeiht auf der Zuckerrohrplantage und dient zur Herstellung von Alkohol (eines der Luxusgüter).



Kakao
... wird von den Bürgern als Luxus-Nahrungsmittel empfunden und von Ihrer Kakaoplantage bereitgestellt.



Alkohol
... besänftigt selbst den mürrischsten Bürger und wird aus Weintrauben bzw. Zuckerrohr gewonnen.



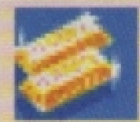
Ziegel
... sind für den Bau von Häusern unabdingbar und werden von Ihrem Steinmetz bereitgestellt.



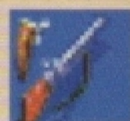
Erz
... ist die Grundlage für Eisen, das in der Erzschmelze gewonnen wird. Daraus entstehen u. a. Werkzeuge.



Eisen
... bezieht Ihr Schmied von der Erzschmelze und fertigt daraus Werkzeuge und Waffen.



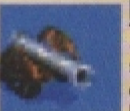
Gold
... stammt aus dem Bergwerk und wird zu Goldmünzen weiterverarbeitet.



Musketen
... sollten Sie vom Musketenbauer in ausreichender Menge produzieren lassen, wenn Sie einen Angriff befürchten.



Schwerter
... dienen genauso wie Musketen zur Ausstattung Ihrer Soldaten und werden vom Schwertbauer geschmiedet.



Kanonen
... werden nicht nur von Geschützen an Land, sondern auch für den Einsatz an Bord Ihrer Kriegsschiffe benötigt.

Militärische Gebäude



Bei aller Freundschaft: Der Echtzeitkampf



„Dann hau ich halt ein paar Panzer aus der Waffenfabrik und mach den anderen platt" – mit dieser und ähnlich geschliffenen Strategien werden Sie bei Anno 1602 garantiert Schiffbruch erleiden. „Krieg ist einfacher als Frieden", meint Programmierer Albert Lasser und spielt damit auf das ungewöhnliche Angriff-ist-nicht-immer-die-beste-Verteidigung-Konzept an, das sich praktischerweise völlig mit der Sunflowers-Philosophie deckt. Daß aber auch die idyllisch anmutende Welt von Anno 1602 nicht nur aus Friede, Freude, Eierkuchen besteht, merkt der Spieler, sobald er auf einen streitbaren Nachbarn trifft.

Versenken Sie die gegnerische Flotte, greifen Sie die Insel Ihres Konkurrenten an und verwüsten Sie alle Zuckerrohrplantagen – ein derartiges Mission-Briefing wird es bei Anno 1602 sicher nicht geben. Auch wenn derzeit noch fieberhaft an den Einsätzen gebastelt wird, steht zumindest eines fest: Besiedlung, Produktion und Handel stehen ganz klar im Vordergrund des Spieldesigns. Da aber auch der Frömmste nicht in Frieden leben kann, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt, müssen Sie für den Angriffsfall gerüstet sein; dazu bauen Sie Burgen und bilden dort Soldaten aus, für deren Ausrüstung Schwerter, Musketen und Kanonen benötigt werden.

Was spricht dagegen, die Kolonien und Plantagen des Gegners kurzerhand anzugreifen?

1. Die Bau- und Anschaffungskosten für militärische Gebäude und Einheiten steigen proportional mit Ihrem Gesamtvermögen! Diese Maßnahme macht den Ausbau der Streitkräfte zu einer kostspieligen Angelegenheit, die sich langfristig nicht rechnet.
2. Soldaten verursachen indirekt hohe Kosten, da ihre Arbeitskraft nicht für die Produktion eingesetzt werden kann. Des weiteren entrichten sie keine Steuern.
3. Aufrüstung fällt in die Kategorie „Ressourcenverschwendung": Der Bau von Burgen, die Ausbildung der Soldaten, die Herstellung von Waffen – all das kostet ein Heidengeld und dezimiert Ihre Rohstoffe, die Sie andernorts wesentlich sinnvoller investieren könnten.
4. Durch die Mobilmachung kommt Unruhe in Ihre Siedlung. Allein das Vorhandensein einer Armee schürt Ängste in der Bevölkerung – die Leute trauen sich nicht mehr aus dem Haus, die Arbeit bleibt liegen oder wird verzögert.

Mit wie vielen Gegnern bekommt man es maximal zu tun?

In den Inselwelten treiben sich bis zu drei Gegner mit unterschiedlichstem Naturell herum. Die einen sind eher pazifistis



eingestellt und handeln friedlich mit ihren Nachbarn, die anderen nutzen die geringste Provokation, um kurz darauf mit schwerem Kriegsgerät aufzukreuzen. Obendrein bekommen Sie gelegentlich Besuch von „neutralen" Quälgeistern: Piraten machen die Meere unsicher, Räuber fallen über unbefestigte Städte her, und Eingeborene reagieren äußerst gereizt, wenn man ihren Lebensraum einschränkt.

Wie kann ich mich gegen Attacken der Gegner wehren?

Indem Sie Befestigungsmauern aus Holz und Stein inklusive Wachtürme errichten, die bereits einen gewissen Schutz vor anmarschierenden Kontrahenten bieten. Zusätzlich können Sie Kanonen an den Anlegestellen plazieren, die ankommende Kriegsschiffe unter Beschuß nehmen.

Lassen sich angeschlagene Einheiten „heilen"?

Ja. Dafür gibt es ein eigenes Hospital: Sie klicken mit den markierten Soldaten auf das Krankenhaus und warten, bis sich die Einheiten gut erholt wieder vor der Tür blicken lassen.

Was bringt es mir, wenn ich statt einer kleinen Burg eine große errichte?

Zum einen werden die Soldaten etwas schneller ausgebildet, zum anderen stehen mehr „Ausbildungsplätze" zur Verfügung: In einer großen Festung können Sie bis zu acht Einheiten, in einer kleinen hingegen nur maximal drei Einheiten gleichzeitig rekrutieren.

Wie laufen Kämpfe ab?

Wie Sie es vom Echtzeitstrategiespiel Ihres Vertrauens gewohnt sind: Sie markieren die Einheiten entweder einzeln per Maus oder mittels eines Rahmens und klicken anschließend auf die zu bekämpfenden Rivalen (das können Soldaten und Reiter, aber auch Schiffe sein). Der Gesundheitszustand bzw. die Verfassung jeder einzelnen Einheit wird durch einen farbigen Balken angezeigt, der sich bei Treffern entsprechend reduziert. Natürlich können Sie mit Ihren Kanonen auch Gebäude unter Beschuß nehmen und diese zerstören.

Wie wird auf hoher See gekämpft?

Prinzipiell gibt es keine Unterschiede zu Gefechten an Land, wenngleich das Nachladen der Kanonen eine gewisse Zeit dauern kann. Neben der Bewaffnung spielt jedoch auch die Wendigkeit des Schiffs eine Rolle, und die hängt wiederum von der Ladung ab. Werden Ihre Handelsschiffe attackiert, ist es häufig empfehlenswert, kurzerhand die Flucht anzutreten – das funktioniert natürlich nur dann, wenn der Lagerraum nicht bis zur Decke gefüllt ist. Im Notfall können Sie auch Waren von Bord werfen, was für weniger Gewicht und eine höhere Geschwindigkeit sorgt. Hat man es mit Piraten zu tun und will man um jeden Preis sein Schiff retten, sollte man sich einfach ergeben; auf diese Weise büßt man normalerweise „nur" die gesamte Ladung ein, riskiert aber nicht die Versenkung des Bootes.

Wie formiert man militärische Einheiten?

Sie markieren einfach die gewünschten Einheiten und betätigen die entsprechende Taste, was dazu führt, daß die aktuelle Formation (Beispiel: Kanonen mit großer Reichweite hinter eigenen Soldaten, flankiert von Kavalleristen) eingehalten wird – das gilt auch für Seekämpfe. Ebenfalls denkbar: Einmal definierte Gruppen können per Tastendruck aufgerufen werden.

Was tun, wenn man von Piraten angegriffen wird?

Ihre Handelsschiffe gelten als bevorzugtes Angriffsziel von Freibeutern, die von ihrem geheimen Versteck aus raubend und brandschatzend durch die ansonsten von Harmonie geprägte Inselwelt ziehen. Um diesen permanenten Unruheherd dauerhaft zu beseitigen, sollten Sie sich so bald wie möglich auf die Suche nach dem gut getarnten Piratennest machen, das sich in den meisten Fällen auf kleineren Inseln befindet (Tip: Folgen Sie dazu einfach einem Schiff dieser Schurken). Den Schlupfwinkel können Sie dann entweder dem Erdboden gleichmachen oder mit den Piraten einen Vertrag aushandeln, auf daß Sie zukünftig von deren Überfällen verschont bleiben.





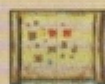
Die Kämpfe laufen wie bei einem herkömmlichen Echtzeitstrategiespiel ab: Sie markieren Ihre Einheiten und attackieren die gegnerischen Truppen.



Militärische Einheiten werden in Burgen ausgebildet; Voraussetzung ist allerdings ein entsprechender Vorrat an Waffen (in der Leiste rechts unten).

Alles unter Kontrolle: Das Interface



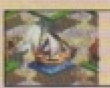

Übersichtskarte


Ansicht rotieren


Zoomstufe wählen


Bauen: In diesem Menü werden alle Bauwerke aufgelistet, die im jeweiligen Spielabschnitt konstruiert werden dürfen. Unterschieden wird nach...


Verteidigungsanlagen (Befestigungsmauern, Wachtürme, Burgen)


Küsten-Gebäude (Kontore, Anlegestellen, Fischer)


Landwirtschaftliche Betriebe (Baumwollplantage, Getreidefeld, Rinderfarm usw.)


Spezial-Gebäude (Kirche, Schule, Badehaus usw.)


Bodenschätze (Bergwerk, Steinbruch)


Straßen und Brücken


Wohnhäuser

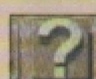

Handwerksbetriebe (Schmied, Steinmetz, Schneider usw.)

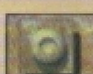

Bedarf an Arbeitskräften, Gold, Werkzeug, Holz und Ziegelsteinen


Abreißen: Ein Mausklick auf dieses Icon entfernt rückstandslos Gebäude und Straßen.


Gebäude rotieren: Mit Hilfe der Ausricht-Automatik wird der Eingang des Gebäudes automatisch zur nächsten Straße hin ausgerichtet.


Kämpfen: Mit diesem Button schalten Sie in den Echtzeitkampf-Modus zur Steuerung der militärischen Einheiten um.


Information: Beim Anklicken eines Gebäudes bzw. einer Einheit bekommen Sie wissenswerte Details angezeigt.

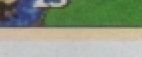

Optionen: Laden und Speichern von Spielständen, das Ändern der Auflösung, Sound-Optionen – all dies läßt sich im Optionsmenü erledigen.

Von links n. rechts: Gold, Lagerbestände (Werkzeug, Holz, Ziegelsteine), aktuelle Gesamtbevölkerung



18 (3) 44 (3)





Ist es möglich, den Spielablauf zu beschleunigen?

Ja. Mit den Funktionstasten F5 bis F9 haben Sie Zugriff auf insgesamt vier verschiedene Geschwindigkeitsstufen, die z. B. die Reisedauer eines Schiffs verkürzen.

Wo kann ich das Angebot an Lebensmitteln kontrollieren?

Beim Anklicken eines Wohnhauses im Infomodus zeigt eine Leiste am rechten unteren Bildschirmrand die Versorgung mit Nahrung an.

Wie erkenne ich, ob sich die Bürger wohl fühlen?

Die Miene eines stellvertretend abgebildeten Bewohners signalisiert Ihnen, inwieweit er und seine Nachbarn mit ihrem Lebensstandard zufrieden sind.

Welche Statistiken stehen zur Verfügung?

Bei Anno 1602 wurde bewußt völlig auf Statistiken und Diagramme verzichtet, um selbst den dezentesten Beigeschmack einer klassischen Wirtschaftssimulation germanischer Abstammung von vornherein zu unterbinden. Vielmehr können Sie alle nötigen Informationen den Grafik und Animationen im Spiel selbst entnehmen:

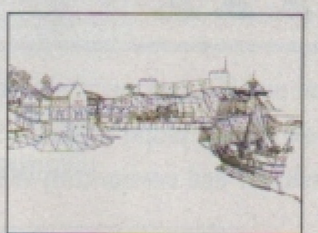
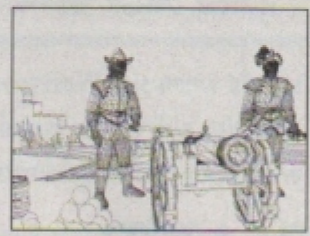
- Die Auslastung der Handwerksbetriebe erkennen Sie daran, daß Rauch aus den Schornsteinen aufsteigt.
- Die Hirsche in der Umgebung des Jagdhauses verraten Ihnen, wie viele Tiere der Waidmann noch erlegen kann.
- An den Waldbeständen um die Holzfällerhütte können Sie ablesen, wie lange die Burschen noch die Axt schwingen können. Regelmäßige Aufforstungsmaßnahmen durch das Pflanzen von jungen Bäumen sorgen für kontinuierliche Beschäftigung.

Detaillierte Angaben zu Gebäuden und Einheiten liefert Ihnen der Informations-Modus (Fragezeichen-Icon).



Da tut sich was: Die Grafik

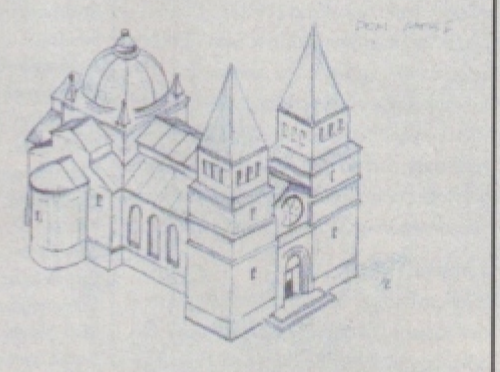
- Ob 640x480, 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte Anno 1602 bietet für jede PC-Ausstattung und jede Bildschirmgröße die optimale Auflösung.
- ALLE Objekte (egal ob Bauwerke, Menschen, Tiere, Bäume etc.) sind mit der Rendersoftware Real 3D entstanden und liegen daher als „echte" 3D-Objekte vor – sprich: Sie sind drehbar und in drei Vergrößerungsstufen skalierbar.
- Die Ansichten der Inseln, Kolonien und Bauwerke (es gibt über 100 verschiedene) werden nicht wie bei SimCity 2000 „hingemogelt", sondern können tatsächlich aus vier verschiedenen Blickwinkeln eingesehen werden.
- Grundsätzlich sind sämtliche Vorgänge animiert, so daß Sie z. B. den Weg des Getreides von der Aussaat über die Ernte und das Mahlen bis hin zur Bäckerei verfolgen können.
- Zu Spielbeginn werden Sie natürlich von einem prächtigen Intro begrüßt; während der Kampagne veranschaulichen eine Reihe gerenderter Zwischensequenzen wichtige Stationen Ihrer Laufbahn.

Auf Draht: Die Drahtgittermodelle (oben) werden mit passenden Texturen überzogen und anschließend gerendert. Unten: das prächtige Ergebnis.





Am Beispiel des Doms (rechts: die handgezeichnete Vorlage) erkennt man, daß die Gebäude aus vier „echten" Blickwinkeln gezeigt werden.

Mit- oder gegeneinander: Der Multiplayer-Modus

Wie funktioniert der Multiplayer-Modus?

Vor allem die neuartige Handels-Komponente gewinnt im Multiplayer-Spiel erst so richtig an Bedeutung, weil man mit Kollegen und Freunden um Preise und Waren feilschen kann. Die Spielziele (z. B. als erster 500 Bürger ansiedeln oder zehn Inseln annektieren) können vor dem Start individuell festgelegt werden. „10 bis 15 Mehrspieler-Karten" will der Hersteller standardmäßig mitliefern, die über Nullmodemkabel, Modem oder Netzwerk (IPX bzw. TCP/IP) spielbar sind. Im Netzwerk-Modus ringen bis zu vier Spieler um die profitabelsten Inseln.

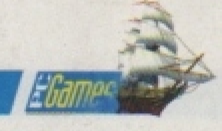
Ist Anno 1602 Internet-fähig?

„Den Leuten wird heutzutage viel zu viel versprochen, was das Spielen übers Internet anbelangt", meint Programmierer Albert Lasser. Recht hat er: Anno 1602 ist ein hochkomplexes Spiel, bei dem allein im Netzwerk-Modus irrsinnige Datenmengen ausgetauscht werden müssen – und das in Echtzeit. Aufgrund der Internet-typischen Verzögerungen ist das Programm (noch) nicht reif für den Einsatz im World Wide Web. Bei MAX Design ist man aber fest entschlossen: „Sobald eine konstant stabile Durchsatzrate gewährleistet sind, wird es auf jeden Fall eine Internet-Option für Anno 1602 geben."

Das Sunflowers-Prinzip



„Unsere Produkte sind geprägt von Ehrlichkeit, Toleranz, Menschlichkeit, Spaß, Wissen und Humor. Die Ehrlichkeit unserer Produkte bedeutet auch, daß wir akzeptieren, daß es Gewalt auf unserer Erde gibt. Gewalt ist deshalb auch in unseren Spielen kein Tabu. Wir verstehen Gewalt jedoch als einen fragwürdigen Weg, ein Ziel erreichen zu wollen. Deshalb entwickeln wir keine Spiele, deren Selbstzweck die Gewaltanwendung ist oder die Gewalt positiv bewerten."



Teamwork

MAX Design und Sunflowers produzieren gemeinsam eine Wirtschaftssimulation – das ist ungefähr so, als wenn sich Westwood und Blizzard zusammenschließen, um ein Echtzeitstrategiespiel zu programmieren. Was sich etwas paradox anhört, macht durchaus Sinn: MAX Design programmiert und gestaltet, Sunflowers beta-testet, qualitätssichert und vermarktet. Wir stellen Ihnen die beiden Traditions-Labels vor.

MAX Design



... wurde 1991 von Wilfried Reiter, Albert Lasser und Martin Lasser gegründet und ist neben JoWood Productions (Der Industrie-Gigant) der wohl bekannteste österreichische Computerspiele-Hersteller.

Greatest Hits:

1869 – Hart am Wind (1992)
Das erste Programm aus der Serie „Erlebte Geschichte" versetzt Sie zurück ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich durch den Ein- und Verkauf von Produkten eine goldene Nase verdienen und so den Ausbau Ihrer Handelsflotte finanzieren. 1869 gilt als der konzeptionelle Vorgänger von Anno 1602.

Burntime (1994)
In einem Endzeit-Szenario spielt dieses rundenbasierte Strategiespiel, bei dem die Söldner mit ihren notdürftigen Habseligkeiten handeln, sich von Leckereien wie Maden und Ratten ernähren und in widriger Umgebung ums Überleben kämpfen.

Oldtimer (1995)
Als Besitzer einer Automobil-Fabrik um die Jahrhundertwende lassen Sie liebenswerte „Schnauferl" entwickeln und produzieren, die Sie dann auf der hauseigenen Teststrecke probefahren. Wirtschaftskrisen und Streiks halten Sie auf Trab.



„Wir wollten, daß sich der Spieler ins Spiel reinversetzen kann. Jedes Erfolgserlebnis sollte visualisiert und nicht als bloße Zahl dargestellt werden. Anno 1602 setzt voll auf den „Basteleffekt" – wenn sich was auf dem Bildschirm rührt, kommt das auch der Atmosphäre zugute."

STECKBRIEF

Das Wichtigste in Kürze:

Titel:	Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt
Genre:	Mix aus Aufbau-Spiel, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation
Hersteller:	MAX Design + Sunflowers
Missionen:	ca. 20
Grafik:	Auflösungen 640x480, 800x600, 1.024x768 (jeweils 256 Farben)
	Komplett gerenderte Gebäude, Landschaften und Einheiten
	Echte 3D-Objekte
Sound:	Lauschige Hintergrundmusik plus atmosphärischer 3D-Geräuschkulisse
Benutzeroberfläche:	Iconbasiert
Scrolling:	Auto-Scrolling in alle Richtungen
Multiplayer-Modus:	Nullmodemkabel, Modem, Netzwerk (4 Spieler)
Multiplayer-Karten:	ca. 10-15
Interaktives Tutorial:	ja
Online-Hilfe:	ja
Berufsgruppen:	30
Häusertypen:	> 90
Waren:	> 20
Zoomstufen:	2
Perspektiven:	4
Computergegner:	max. 3
Lauffähig ab:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache Handbuch und Spiel:	Komplett in Deutsch
Erscheinungstermin:	Ende November 1997
Voraussichtlicher Preis:	ca. DM 100,-

Sunflowers

... machte im Herbst 1993 mit der Wirtschaftssimulation Aufschwung Ost bundesweit Schlagzeilen und ist seitdem ein Begriff für launige PC-Spiele made in Germany. Selbst der Herr Bundeskanzler ließ es sich damals nicht nehmen, den Obertshausenern persönlich in einem Brief für Idee und Umsetzung zu danken – verbunden mit der Bitte um Überarbeitung der Funktion „Regierung zurücktreten". Sunflowers brachte seitdem nicht nur Bestseller wie Die Fugger 2 und Holiday Island auf den Markt, sondern kümmerte sich auch um die deutschen Versionen der kultigen Simon the Sorcerer-Serie von Adventure Soft. Daneben ist die Firma seit vielen Jahren auch eine feste Größe im Bereich Edutainment und Kinder-Software.

Greatest Hits:

Aufschwung Ost (1993)
Was sich wie ein Science-fiction-Spiel anhört, ist der bislang größte Sunflowers-Erfolg: In Aufschwung Ost werden Sie mit der Situation der Neuen Länder nach der Wiedervereinigung konfrontiert. Nach dem SimCity-Prinzip baut man die Infrastruktur mit Straßen, Eisenbahnlinien, Kraftwerken usw. aus und löst die anstehenden Probleme in den Bereichen Wirtschaft, Umwelt, Verkehr und Energie.

Magic of Endoria (1994)
Viele Ideen von Bullfrogs Dungeon Keeper begeisterten schon vor drei Jahren die Fans dieses Fantasy-Strategiespiels, bei dem Sie Ihren „Dungeon" von Zwergen ausbuddeln lassen und mit Ihren Kontrahenten um die geheimnisvollen „Kristallräume" kämpfen.

Die Fugger 2 (1996)
In der Fortsetzung der legendären Wirtschaftssimulation Die Fugger sollen Sie den hochverschuldeten Familienclan aus der Krise führen; der anstehende Dreißigjährige Krieg macht Ihre Aufgabe nicht gerade einfacher.

Holiday Island (1996)
Sie haben es sich verdient: Das Bettenburg-Wettbauen an isometrischen Traumstränden markiert den Übergang von der klassischen Wirtschaftssimulation hin zum Aufbaustrategiespiel à la Anno 1602.

Adresse: Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH • Birkenwaldstraße 38 • D-63179 Obertshausen • Hotline: 06103-334444
Homepage: Eine eigene Website (http://www.sunflowers.de) soll parallel zum Release von Anno 1602 an den Start gehen.